國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號

雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記爲雜誌交寄

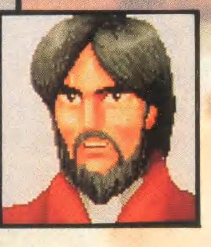
軟體之星 雜誌 9

SOFTSTAR MAGAZINE

80年3月10日發行







大宇BBS站起航了





年度鉅獻—256色3D中文RPG

編 者 的 話

大家好!編者在此很興奮的要跟各位報告三件大事:

第一件:為了使玩家與我們更加緊緊的相繫在一起,大宇BBS訂於4月1日正式開站了,其中最大的特色就是你可以在上面討論GAME的寫作技巧,很棒吧!

第二件:國內有史以來動員最大製作羣的3D中文RPG-破壞神傳說即將與你見面,欲知詳細內容,請看內頁說明。

第三件:4月26-30日台北電腦軟體大展即將在松山機場外貿協會舉行,屆時大宇有數個全新軟體將與你見面,一定要來17A4參觀喔!

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯/李惠萍
主　　編/丁淑姿
美術編輯/張素蘭
特約作家/劉陳祥・施文馮
蔡明宏・陳文銅・張駿哲
發行業務/辜文祺・林楨科・洪鏡山
發 行 所/軟體之星雜誌社
社　　址/台北市重慶北路一段67號6F-1
電　　話/(02)5431350-1
傳　　真/(02)5224686
郵政劃撥/1277894-6 大宇資訊
印 刷 所/格上印刷設計事業有限公司
地　　址/台北市通河街175號
電　　話/(02)5953794・5954667

目　錄

破壞神傳說

The Legend of ZYCA

即將上市　敬請期待

由三千年前流傳至今的傳說

地球上原來就有一個高科技文明，但由於人類盲目的發展武器，發動大大小小的戰爭，使得原本祥和的大地充滿了恐慌、戰亂。天上的眾神看見了這個情形，決定將人類從大地上消滅，於是開始著手製造破壞神ZYCA(塞卡)。

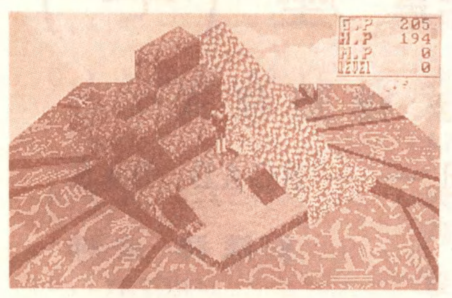


在一個月黑風高的夜晚，破壞神降臨了！並立即展開一連串的攻擊與破壞!!就在破壞神消滅了地表上的人類，正準備攻擊躲藏於地下隱蔽物的人類時，出現了一位名叫克朗的人。克朗要以一種奇異的法術封鎖住破壞神的行動，而破壞神也盡全力對抗。在經歷數晝夜的激鬥後，克朗終於將破壞神封印了起來，改變了人類即將滅亡的命運。但是克朗也預言，三千年後封印失效後，破壞神將再度甦醒，再次危害人類的存在。屆時將會出現一位救世主繼承他的使命，打倒再次甦醒的破壞神，拯救三千年後的人類。

將近三千年後的今天，破壞神的傳說又再度流傳了起來，克朗的預言是否會實現!?人類會再度面臨滅亡的威脅嗎!?破壞神真的會再甦醒嗎!?人類有沒有辦法再抵抗呢？一切的謎都需要你來找出答案！「破壞神傳說」的世界等著你！！

本遊戲的舞臺——克侖恩國

計有兩座城兩座村、無數的森林與高山，及令人恐懼的地下迷宮



一開始本遊戲的主角--約翰，被囚禁在高斯城的監獄中，與一位名叫格雷的王宮騎士關在一起。一段時間後，一位神聖之塔的賢者救走了被選為救世主的格雷，並告知千年一次的災難即將到來。待兩人走後不久，又有一人潛入監獄，但卻陰錯陽差的誤認約翰為救世主，將附有魔力的天之鑰交給了約翰，並將約翰帶出了監獄。



你，將成為左右約翰命運的人，幫助成為逃犯的約翰解開破壞神傳說之謎，揭開神聖之塔所策劃的陰謀!!



- ★ 突破傳統的3D式RPG,完全立體化的造型
- ★ 地形建築有起有伏,電腦遊戲新嘗試
- ★ 支援MCGA 256色,色彩豐富變化多
- ★ 支援MT-32,聲霸卡及AD-LIB音效卡
- ★ 精彩的故事讓你玩個過癮
- ★ 精心製作大量的動畫,令你目不暇給

程式設計講座(七)

CAD模式的2D向量式繪圖程式

平面的向量式繪圖——SCAD.BAS

劉陳祥 老師

眾位喜愛程式設計講座的讀友看將們，大家好！你是不是覺得敝講座怎麼突然發飆太有水準起來了呢？哈！當然要是真的用BASIC能寫出一套AutoCAD來，我看大概也沒電腦可以RUN了吧！在本期中，將要為你介紹CAD的向量繪圖方式，讓你嘗試一下圖形的放大、縮小、旋轉、移位等變化之樂趣，而非討論CAD程式設計。

閣下若是本講座的忠實支持者，請務必要將下列又臭又長的BASIC程式KEYIN完畢，RUN RUN看，你想要不成為一個「高手」都很難的哦！(PS:當然要花點腦細胞和程式親熱一下)。

平面的向量式繪圖程式--*SCAD.BAS*

本程式的結構十分簡單，大體上可分為三大區塊：

(1)資料讀取及判斷區
(2)資料分析及繪圖區
(3)圖形資料區。

我們使用最基本的READ與DATA的結構來設計這個程式；當然，如果能改成循序檔的資料結構方式，那就更像CAD了。

首先我們在方格紙上草繪出欲設計之圖形如圖一所示，再來規定繪圖指令的判斷碼，我們可設定如下：

#,N------------------設定畫筆顏色為N(N=0-15)

M,X,Y----------------表示要移動繪點座標至(X,Y)

L,X,Y----------------表示從上一點連線至(X,Y)

C,X,Y,R,A1,A2,KC-----表示在圓心(X,Y)處以半徑R畫一圓弧，開始角度為A1，結束角度為A2，KC為其橢圓比(KC=RY/RX)

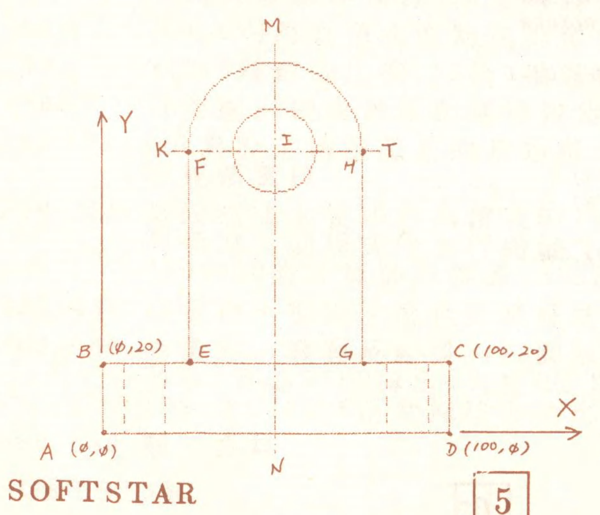
P,X,Y,C1,C2----------表示在座標(X,Y)處填入顏色，C1為填入色碼，C2為邊界色碼

S,TypeNum------------設定繪圖線的型態
TypeNum=&HFFE4可畫出中心線
TypeNum=&HF8F8可畫出虛線
TypeNum=&HFFFF則畫出連續實線

Q--------------------表示圖形資料結束

由圖一我們設計其連線順序如下：

(1) A-B-C-D-A
(2) E-F
(3) G-H
(4) 小圓，圓心為I，半徑=12
(5) 大圓弧，由H至F，圓心為I，半徑=25
(6) 繪中心線(黃色)，M-N，K-T
(7) 繪虛線(水藍色)，共四小段



圖一：2D向量式繪圖範例

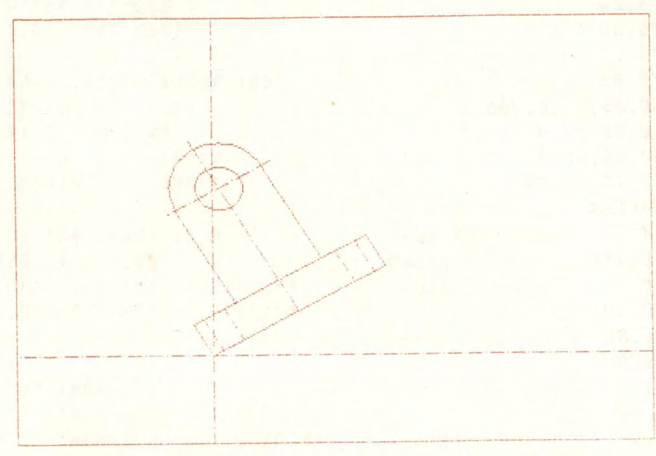
以下即是平面的向量式繪圖程式SCAD.BAS:

```
100 REM************* The SCAD Ver.1.00 *****************
110 SCREEN 9:KEY OFF:CLS
120 WINDOW(0,0)-(640,480)
130 '---------------------------------------------------------
140          KA=3.14159265359#/180
150          CX=200 : CY=100
160          S1=2    : S2=2
170          TH=30   : TH=TH*KA
180          COL=15  : ST=&HFFFF
190 '---------------------------------------------------------
200 LINE(0,0)-(640,480),15,B              :' Draw the frame.
210 PAINT(320,240),1,15                   :' Background.
220 LINE(0,CY)-(640,CY),12,,&HFFE4        :' Center lines.
230 LINE(CX,0)-(CX,480),12,,&HFFE4
240 '---------------------------------------------------------
250 READ OP$
260 IF OP$="Q" THEN 390
270 IF OP$="#" THEN READ COL:GOTO 250
280 IF OP$="S" THEN READ ST :GOTO 250
290      READ X,Y
300      X=X*S1 : Y=Y*S2             :'Scaling of x,y.
310      XO=X*COS(TH)-Y*SIN(TH)      :' Rotate about (0,0).
320      YO=X*SIN(TH)+Y*COS(TH)      :' Rotate angle = TH.
330      XS=CX+XO : YS=CY+YO         :' Moving to (cx,cy).
340 IF OP$="M" THEN GOSUB 420
350 IF OP$="L" THEN GOSUB 430
360 IF OP$="C" THEN READ R,A1,A2,KC  : GOSUB 460
370 IF OP$="P" THEN READ C1,C2       : GOSUB 440
380 GOTO 250
390 Q$=INPUT$(1)
400 END
410 '---------------------------------------------------------
420 PSET (XS,YS),COL       : RETURN
430 LINE -(XS,YS),COL,,ST  : RETURN
440 PAINT (XS,YS),C1,C2    : RETURN
450 '---------------------------------------------------------
460 DA=5:IF ABS(A2-A1)<=5 THEN DA=1
470 FOR A=A1 TO A2 STEP DA
480       X=R*S1*COS(A*KA)
490       Y=R*S2*KC*SIN(A*KA)
500       XO=X*COS(TH)-Y*SIN(TH)
510       YO=X*SIN(TH)+Y*COS(TH)
520       XO=XS+XO : YO=YS+YO
530 IF A=A1 THEN PSET (XO,YO),COL
540 LINE -(XO,YO),COL,,ST
550 NEXT A
560 RETURN
570 '---------------------------------------------------------
580 DATA #,15
590 DATA M,0,0
600 DATA L,0,20
610 DATA L,100,20
620 DATA L,100,0
630 DATA L,0,0
640 DATA M,25,20
650 DATA L,25,80
660 DATA M,75,20
670 DATA L,75,80
680 DATA C,50,80,12,0,360,1
690 DATA C,50,80,25,0,180,1
700 DATA P,52,95,6,15
710 DATA P,52,10,12,15
720 DATA S,&HFFE4
730 DATA #,14
740 DATA M,50,110
750 DATA L,50,-5
760 DATA M,20,80
770 DATA L,80,80
780 DATA S,&HF8F8
790 DATA #,11
800 DATA M,6,20
810 DATA L,6,0
820 DATA M,18,20
830 DATA L,18,0
840 DATA M,94,20
850 DATA L,94,0
860 DATA M,82,20
870 DATA L,82,0
880 DATA Q
890 '---------------------------------------------------------
```


程式說明:

110	SCREEN 9 為設定EGA 640X350的16色繪圖螢幕
120	設定繪圖視窗
140	KA為角度轉換係數,由度轉弳的乘值
150	(CX,CY)為直角座原點在視窗中的位置
160	S1為X軸繪圖比例,S2為Y軸繪圖比例
170	TH為圖形繞座標原點逆時鐘旋轉之角度
180	COL為設定繪圖顏色的初始值,ST為線型,ST=&HFFFF表示連續實線
250-380	這段程式主要功用為讀取DATA中的數據,再按OP$的不同而進入副程式中進行繪圖工作。330為計算比例。310,320為計算圖形旋轉,330為計算圖形平移。
420-440	為畫點、畫線、塗色的副程式
460-560	為畫圓、橢圓及圓弧、橢圓弧的副程式,小於5度之弧乃以1度為STEP繪出,大於5度則以5度為STEP繪出。(PS:用CIRCLE指令無法作圖形之旋轉)
580-830	圖形資料

接下來，請看這個程式執行結果就如圖二所示，請你也自己設計一個新圖放入程式的DATA中，RUN RUN 看吧！在下期中，將繼續為你介紹3D的向量繪圖程式，敬請拭目以待。



圖二：平面向量式繪圖的執行結果

歡樂麻將修改法

顏官尚

左顧又盼了許久，大宇終於出了VGA的歡樂麻將了，於是急忙買回家，不知道是筆者的功力太差還是運氣不好，老是無法將八個對手通吃，於是閉門研究儲存檔及主程式。話說達摩老祖閉關三十年成道，筆者一日就通了，特將心得公開給與筆者一樣功力不好的人。

首先介紹儲存檔SAVE.DAT(請參看圖一)。改對手處數字對手就會換人(0-7)，改學分處數字學分就變(改為0001即可)，改物品處數字00為無01為有。此處金額算法是先將前後兩位元組對調，然後換算成十進位，再乘十即為遊戲時所見之金額。

例如：圖一對手金額數字為D007

7D0=2000

2000 X 10=20000

以後遇到可儲存進度的遊戲就可以自己修改金額，例如梅杜莎指環，將儲存時金額換成十六進位後，再將兩位元組調換，用PCTOOLS尋找儲存檔內相同的數字，然後修改即可，超過65535就不一定可行。

至於主程式MJ.EXE用PCTOOLS尋找29 06 F6 0A改成90 90 90 90，然後使用學分就不會減少只會增加(圖二)。

```
----------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=D:\MJ\*.*
File=SAVE.DAT        Relative sector 0000000, Clust 09060, Disk Abs Sec 0036393

Displacement ----------------- Hex codes---------------------
                                      1.    2.    3.    4.
 0000(0000)  FD B2 86 00 00 8C 00 01 00 00 00 01 00 08 00 FF
                       5.    6.                7.    8.    9.
 0016(0010)  17 00 07 C4 09 D0 07 00 00 00 00 00 10 00 00 00
                10.   11.   12.
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 07 DC
 0048(0030)  05 28 00 14 00 00 00 02 00 DC 05 D0 07 0F 00 0F
 0064(0040)  00 00 00 01 00 D0 07 AC 0D 08 00 08 00 05 00 03
 0080(0050)  00 AC 0D C4 09 1C 00 0C 00 00 00 05 00 C4 09 AC
 0096(0060)  0D 06 00 0E 00 02 00 0A 00 AC 0D A0 0F 07 00 0A
 0112(0070)  00 01 00 04 00 A0 0F 88 13 04 00 04 00 04 00 0C
 0128(0080)  00 88 13 94 11 05 00 05 00 03 00 0B 00 94 11 FF
 0144(0090)  17 00 07

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

1. 敵人
2. 東西南北
3. 局
4. 剩餘對手數
5. 自己金額
6. 對手金額
7. 學分
8. 圖畫
9. 漫畫書
10. 汽車
11. 旗袍
12. 夾克

圖一

```
PC Tools Deluxe R4.60                                          Vol Label=None
----------------------------Sector Edit Service-------------------------------
Path=A:\
File=MJ.EXE        Relative sector 0000034, Clust 00833, Disk Rel Sec 0000860

Displacement ----------------- Hex codes--------------------   ASCII value
 0256(0100)  01 00 83 3E E0 1C 02 74 03 E9 0C 00 C7 06 90 0A      >   t
 0272(0110)  00 00 C7 06 A2 20 01 00 83 3E E0 1C 02 7F 03 E9             >  .
 0288(0120)  0F 00 A1 E0 1C 05 FE FF A3 A6 0A C7 06 A2 20 04
 0304(0130)  00 83 3E E0 1C 00 7F 03 E9 16 00 C7 06 A4 20 02      >   .
 0320(0140)  00 B8 A4 20 50 9A 6B 90 00 00 A1 A2 20 29 06 F6       P k      )
 0336(0150)  0A 9A 23 5D 00 00 C3 E9 0A 01 B9 1C 00 9A 79 15      #]  +      y
 0352(0160)  53 0F FF 36 44 1D B8 01 00 2B 06 44 1D 50 9A 30    S  6D    + D P 0
 0368(0170)  0E 53 0F 9A 6D 46 00 00 C7 46 F4 A0 00 C7 46 F2     S  mF   F    F
 0384(0180)  64 00 C7 46 F0 E0 01 C7 46 EE 04 01 8D 46 F4 50    d  F    F     F P
 0400(0190)  8D 46 F2 50 8D 46 F0 50 8D 46 EE 50 9A CE 4B 00     F P F P F P  K
 0416(01A0)  00 C7 46 EC 25 00 C7 46 EA 6E 00 B8 BE 23 50 8D     F %  F n   #P
 0432(01B0)  46 E6 50 9A C8 10 53 0F 8D 46 EC 50 8D 46 EA 50    F P =>S  F P F P
 0448(01C0)  8D 46 E6 50 9A A9 D5 00 00 8D 46 E6 50 9A F0 14     F P       F P
 0464(01D0)  53 0F C7 46 E2 17 00 C7 46 E0 96 00 8B 76 06 8B    S  F      F    v
 0480(01E0)  34 D1 E6 8B 84 F8 0C 89 46 E4 B8 01 00 E9 4C 00    4         F    L
 0496(01F0)  C7 46 DE 00 00 8D 46 E2 50 8D 46 E0 50 8B 76 DC     F    F P F P v

 ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

圖二



看誰在寫GAME(一)

小李

本來這個專題要定為設計師群像、美工群像等，但最近有一部電影叫「看誰在說話」很親切，因此就如此定為「看誰在寫GAME」。這個「誰」我們認為應是指一個工作小組而言，其中應該包含了從開始的構思到成為一個完全的GAME為止，本期就從大宇的第一個GAME--DOMO小組的「滅」談起。

話說當年(約民國76年)，DOMO小組的召集人蔡明宏還在讀國二、三的時候，而筆者當時還服務於另一家電腦公司，某日到三重市的鑫星電腦公司時，正碰到這小子在把國外的軟體改為無敵版，當下便勸他，如果有能力修改別人的作品，何不嘗試寫一套中國人的GAME呢？過後也不再把這事放在心上。

大約半年後的某一天，蔡明宏跑到公司來，手裡拿了一個APPLEⅡ上所寫的中文RPG給大家看，當時蠻訝異的，這小子真不怕死，居然投入寫RPG，雖然有某些BUG，但寫得還不錯。由於是第一次寫BASIC程式，仍存在著很多問題,之後還花了很多時間的修改終於大功告成了，這就是由精訊出版的APPLEⅡ上的「屠龍戰紀」。告訴你一個小秘密,蔡明宏當時將筆者的名字編成地圖放在程式內，只可惜螢幕無法將地圖一次完全顯示出來，因此知名度也沒打響。在此之後，蔡明宏又召集了一些對GAME、卡通、漫畫有興趣的人成立了一個工作小組，命名為DOMO小組,(「DOMO」的意思是"友"，很多的玩家一開始看錯,還誤以為是DEMO(展示)呢！)在第三波設計了一些IBMPC上的GAME，而在大宇資訊即將成立之初,蔡明宏及施文馮即願與本人配合，共同為PC GAME的設計努力,雖然那時蔡明宏還在讀高二而施文馮也在當兵，但大宇資訊仍在77年的四月開幕了。

當初「滅」這個軟體即是DOMO小組第一個在大宇正式發表的軟體，成員包括了

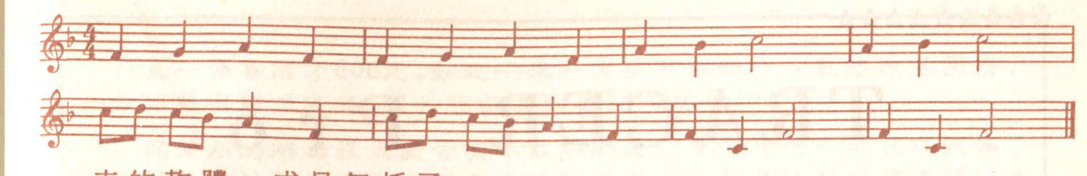
程式設計　蔡明宏
美工人員　朱俊洲　駱威全
音樂製作　黃建智

文書編輯　黃宏文

當時這些人集合了大家的力量創作了「滅」這遊戲，雖然DOMO小組的成員已有所變動，如到軒轅劍為止，除程式設計師外，美工已換成郭炳宏、陳鶴文、文書李佳澤、音樂蘇竑嶂...等，但仍本著作好GAME的理想在創作，不過召集人現已入伍當兵，還有一年多才能回到他所喜愛的工作崗位上，因此請DOMO小組的支持者耐心等待DOMO再一次的出擊。對了！DOMO小組在未來的一年半內，可能不會與玩家碰面，但仍期待玩家的來函(只要寄到大宇資訊即可)。

歷年來之作品	工作人員		
滅	已於前述		
魔術拼圖	同上		
幻魔傳說	美工	鮑弘修	
	音樂	黃建智	
	文書	黃宏文	
美少女樸克	同上		
七笑拳	美工	陳鶴文	郭炳宏
	文書	李佳澤	
	音樂	黃建智	
軒轅劍	美工	郭炳宏	陳鶴文
	文書	李佳澤	
	音樂	蘇竑嶂	
	測試	蘇威任	

下期仍將依各程式設計師在大宇推出軟體的先後次序一一介紹。



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

TRACER Pro

防毒程式簡介

何以您需要一個防毒程式？

或許你不知道什麼是病毒?或許你中過Disk killer、Stone、Air cop....等病毒或用過Scan、TRACER、病毒終結者..等防毒解毒程式，但這麼多的防毒解毒程式要選擇那一種呢?在此，筆者僅以手邊常用的TRACER作一介紹，至於其他程式希望各位先進，也能提筆透過軟體之星雜誌介紹給大家知道。

我的硬碟有沒有病毒，朋友昨天拿來RUN的程式有沒有帶毒，我現在的掃毒防毒程式夠不夠新，能不能有效保護我寶貴的資料...種種疑問，常是User揮之不去的惡夢，為了要解脫這些惡夢，只有藉助好的防毒解毒程式來幫忙，以下筆者即開始進入TRACER的介紹。

你手上的防毒程式能幫您擋到幾隻病毒呢??在全世界平均一個禮拜產生一隻病毒的速度下，你的防毒程式曾經更過版嗎?TRACER誕生到現在已有兩年左右了，從1.0版到4.2版皆為PD版(PUBLIC DOWNLORD)，亦即任何人均可拿來使用，不需付費。且早已在BBS上流傳，成為很多人的軟、硬碟的守護神，TRACER的確幫助了很多玩家免於受到病毒的侵害。

TRACER Pro 的誕生

TRACER PD版受到很多人的喜愛，但也由於是PD版，竟然有人惡作劇的去修改TRACER，加入病毒後又送上BBS，使得防毒不成反而成為傳染媒介，TRACER PD版只出到4.2版但BBS上卻能找到4.5甚至更高的版本，有些人DOWNLORD了這些被改過的TRACER，一用之下硬碟立即被毀，不禁埋怨起TRACER的作者，因此TRACER設計小組決定將TRACER作較大改變，並正式發行成為商業版的TRACER Pro，整套包裝包含如下：

一片防毒、解毒程式片	TRACER 防毒，TRMATE 解毒
一片取毒程式片	取毒及測試有否中病毒
一本中文說明書	詳細使用說明

且一套售價才600元，如此一來一方面可杜絕他人亂修改的困擾，一方面能有財力支持，投入與病毒永無休止的戰鬥。

你常用的解毒程式是否有不能解的毒，是否會把你的程式毀掉，是否解毒解的不乾淨而再讓病毒復發了呢 ?? 若是這樣我們建議你去找一套 TracerPro & TracerMate ，試試!說不定你即不再煩心病毒，不再害怕你的程式被帶病毒的解毒程式所毀，不再擔心您寶貴的資料被病毒所破壞!!

TRACER 家族的特色

1．常駐程式最小，僅佔 7K，卻可防二百多隻以上的病毒.
2．掃毒奇快，且有視窗顯示，讓病毒無所遁形.
3．一切變化皆使用外部參數更改，無 Hotkey 相衝問題.
4．開機型病毒直接檢查，無須到中毒後才知，世界首創之功能！
5．掃毒隻數最多，約可殺 228 隻以上的病毒
6．所有防毒軟體中唯一有 Partition Table 儲存及修復功能.
7．唯一可上網路的防毒軟體，正點吧！！
8．可產生VIRUS.LOG檔，幫助你追查病毒的來源及中毒時刻.
9．正確率超高！決不誤殺！改正其它掃毒軟體偶爾會誤判的錯誤！
10．目前唯一可以上 IBM 5550/5540 的常駐防毒軟體.

TRACER獨特的設計理念

TRACER PRO採用歐美註冊方式，不加保護，完全尊重 User 使用上的方便.使用簽有自己姓名的軟體更增添一分價值感！

在這道德觀念缺乏的社會裡難保不會出現更可怖的新病毒！因此TRACER PRO特別設計了自動取毒磁片，以防新品種病毒大肆猖狂！

完全人性化的設計，一經啓用便不須擔心，之後所有的檢查動作完全都由 Tracer 一手完成！

既然是商業版，想當然爾也有售後服務，因此不用擔心成為孤兒，且據了解，每一次更換版本只需支付100元即可，還算公道，希望本篇報導能提供給你一個防毒解毒的途徑，也希望能有更多人投入發展更新的防毒解毒程式以造福大眾，只要有需要，本刊均樂意加以報導。

本篇文章承蒙TRACER製作小組協助，僅此致謝。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

軒轅劍攻略問答

蔡明宏

各位軒轅劍的玩家大家好：

我是軒轅劍的作者蔡明宏，很高興收到許多軒轅劍玩家的回函，謝謝大家的批評指教與建議，我將會融合大家的期許，使未來第二章的內容更加適合玩家的需求。

在這些回函中，有很多是詢問遊戲中的一些困難點，由於本人目前正在從軍，無法抽出時間來一一回答每一玩家的問題，只好藉軟體之星的篇幅，將玩家的問題整理出來為各位解答，非常抱歉。

在此，再一次謝謝玩家們的支持，我們會更加努力，有一天會讓中國人的遊戲在國外抬頭，讓中國人玩真正數於中國人的遊戲。

Q：從師父的木屋中出來後要到那裡？
A：首先要去殺一些怪物賺取經驗及金錢，累了的話就回木屋恢復體力，等級到了2-3級就可到縣城去了。

Q：見過縣太爺被趕出來後要做什麼？
A：先回木屋見師父，師父會要你再去調查清楚，你必須再到縣城去詢問每一個人，會有一個小孩告訴你有人偷走了表演藝人的繩子。

Q：我找到偷繩子的小孩，可是他說沒偷，怎麼辦？
A：那個小偷會承認自己是小偷？

Q：我在井裡繞了半天仍不知要做什麼？
A：請注意水流與牆壁接觸點的暗道。

Q：怪物的法術攻擊太強了，如何解決？
A：買鏤衣來穿，因含有咒文，可抵擋一半敵人的攻擊力。

Q：山洞的迷宮太複雜，繞了半天仍繞不出來？
A：請拿紙筆來自行畫一張地圖。

Q：如何找到黑衣俠？
A：到鎮上去詢問，若有人告訴你黑衣俠到鳳凰塔去了，那就可以在鳳凰塔見到他。

Q：鳳凰塔上的妖女很強，怎麼辦？
A：先要練到第15級以上，然後去尋找塔上的寶箱，會找到許多強力的裝備和物品，如此就可再去打妖女了。

雙　向　道

東向西向雙向道，東問西問隨你問

看官放馬過來，小弟接招候教

Q：JOYMOUSE有否倫飛400可使用的雙接頭？(台中市　劉仁友)
A：工廠已在過年前二天將6 PIN鍵盤雙接頭做好了，若你的雙接頭不合的話，請跟大宇資訊更換，若仍未買者，請於購買時向經銷商指明要6 PIN雙接頭的大宇超級搖桿卡。

Q：請推出256色VGA的軟體。(台北市　陳正豪)
A：我想你所指的應該是320X200 256色的MCGA吧！關於這一方面，大宇已有數個軟體皆以此模式設計，也曾在去年12月高雄資訊展時SHOW出256色的3D RPG的DEMO(在台北展時尚為16色)，若想有個驚奇的話，就請於4月26-30日到台北松山機場外貿協會軟體大展大宇展示場去看看就知道了。

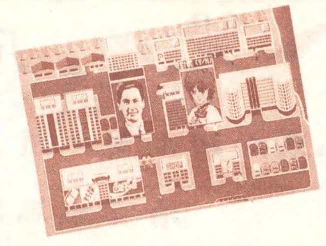
Q：請改寫七龍珠、夢幻之星...等日本知名遊戲。(台南　耿自立)
A：這建議是不錯，但大宇今後的目標是朝國際化發展，雖然以往有些軟體是模仿外國的程式製作，但從80年起，大宇將不再如此做，除非能跟美日等軟體公司取得授權，否則台灣不應該去侵犯到他國的智慧財產權，縱使台灣目前不保護日本的智慧財產權，但不保護不等於可侵犯，否則將來到國際上仍會受到排斥的。

Q：軒轅劍所指的BGM是什麼意思？(台中　陳森豪)
A：所謂的BGM即為BACK GROUND MUSIC的縮寫，也就是遊戲中的背景音樂，像軒轅劍即有近10首的BGM，並且全為蘇竑嶂先生之作品，絕非抄襲他人的作品。

Q：倉庫世家194關有死角？(台北　陳鴻志)
A：這個問題已有解決的辦法，請將第四片寄回大宇資訊更新版本。

Q：軒轅劍為何無法執行？
A：因為軒轅劍記憶體用得很多，故請配合以下幾點執行：
(1) 使用DOS 3.3並不能有任何長駐程式(防病毒程式，MOUSE驅動程式等)。
(2) 另外因磁片如果感染病毒也會有異常現象產生，故請查看磁片有否中病毒，建議你一買回去即做備份，然後以備份執行。

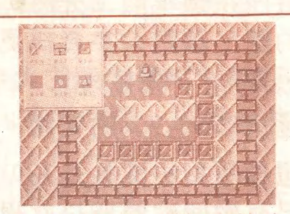




賭神

結合樸克、押注、BAR台、水果盤、ADD 9、BLACK JACK、梭哈、股票、六合彩於一的益智遊戲。共分休閒、RPG、對戰三模式。





倉庫世家

以遊樂器上的倉庫番為藍本，精心設計的超級益智遊戲，除遊戲中的250關外，尚可再自行編輯50關自娛娛人，且程式中有近百位美女以VGA256色模式出現，值得一看再看。





歡樂麻將

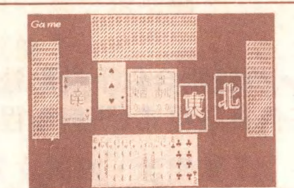
以日本、香港所玩之13張麻將為主，有完整的大牌牌型解說。遊戲中有八位對手與你對陣，可別太輕敵了。





軒轅劍

中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作，是一個真正帶有中國風味的RPG



超級橋牌

橋牌高手V.S. AI高強的超級橋牌。遊戲中適當的運氣加上你高超的牌技，必能過關斬將贏得勝利。

大宇產品目錄

遊戲類

編號	品名	簡述	顯示幕	音效	價格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA		400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA		220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA		220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳説引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA		300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫所改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同的牌技	EGA MGA		250
G0009	異形方塊	變形俄羅斯方塊，遊戲中增加了很多變化	MGA		200
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲，可1－8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末，中國戰區展開全面反攻，加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲，關關精彩，超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	Ad-Lib	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	Ad-Lib	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGM MGA	Ad-Lib	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇		Ad-Lib	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	Ad-Lib	350
G0019	超級橋牌	AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關	EGA MGA		250
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		近期推出
G0021	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型		MT-32 聲霸卡AD-LIB	近期推出

應用類

編號	品名	簡述	顯示幕	價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA MGA CGA	180
U0002	CAD魔術師	AutoCAD圖形與BASIC程式互傳	VGA EGA MGA CGA	150
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0005	自助印刷店	可以自己設計中英文海報、賀卡、橫幅或印出週曆及月曆	MGA	250

週邊

編號	品名	簡述	價格
TY002	大宇超級搖桿卡	數位式設備，模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比	1100